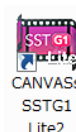
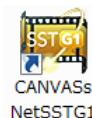


ドングルを挿入し、SST G1 シリーズのアイコンをダブルクリック



1. 新規プロジェクトファイルの作成

SST G1 シリーズを起動します。

* [ファイル]→[新規]→[映像ファイルも開きますか?]→映像ファイルを選択し→[開く]→[波形データ生成中]

インターフェイスに映像と波形が表示されます。

! 開ける映像は mpeg1、WMV、MP4(*)、MOV(*)のいずれかです。(*は SSTG1、Lite では開けません。)

i [新規作成ウィザード]を使う方法もあります。

2. タイムコードの調整

[設定]→[映像とタイムコードの同期]をクリックします。

* **基本設定** **!** 本編に入ったところで調整を行って下さい。(黒み、カラーバー、クレジットなどは避けて下さい。)

! 映像の最初から本編が始まっている場合は、数秒ほど進めたところで調整を行って下さい。

設定画面が出たら映像上のタイムコードを入力し、フレームタイプを選択し[OK]

! 必ず映像の最後まで合っているか確認してください。

* **フレーム落ち情報の設定**

・フレーム落ちの場合・・・ フレーム落ちの個所にカーソルを合わせ、現フレームのタイムコードを入力し[OK]

・フレームがだぶっている場合・・・ 1フレーム単位での入力しかできませんので、2フレームだぶっている場合は2回設定を行って下さい。

* **設定情報のクリア**・・・フレーム落ち情報の設定をクリアしたい時に使用します。

* **フレームタイプ変換**・・・変換したいフレームタイプを選択し[OK]

<使用する映像のフレームの種類>

3 0 Fr D FNTSC ドロップフレーム (29.97fps 主にテレビ放送用映像)

3 0 Fr N D FNTSC ノンドロップフレーム (29.97fps DVD、ビデオ用映像)

2 5 FrPAL (25fps フランスを除くヨーロッパ、中国、オーストラリアなどで使用される方式)

2 4 Fr①29.97fps のワーク映像に 1 秒あたり 24 フレームの TC が焼き付いている素材でスポッティング作業を行う場合。2-3 プルダウンされている。(主にデジタルシネマや映画素材などで使用)

②23.98fps のワーク映像を使い SSTG1 モード (もしくは旧ソフト) で作業を行う場合。

2 4 P①1 秒あたり 24 フレーム (24fps) の映像ファイルを使用してスポッティング作業を行う場合。(Blu-ray の作業などで使用)

②23.98fps のワーク映像を使い再生モードで作業を行う場合。

※ **FPS** - Frame Per Second の略。動画のなめらかさを表す指標。1 秒間に何枚の画像を表示しているかを示す。

3. 画面調整



[設定]→[画面調整]

・[マスターテープ (映像素材)] : 使用する映像ファイルの画角タイプを選択します。


マスターテープ (映像素材)	
4:3	
4:3 (LetterBox)	ハイビジョンの映像 (16:9) や映画 (シネマスコープ) を 4:3 の画面に表示して、上下に黒い帯が入った状態をいいます。
4:3 (Squeeze)	16:9 のワイド画面を 4:3 の画面に表示した時、レターボックスの様に上下の黒い帯を出さずに、左右を圧縮して表示する手法です。
4:3 (SideBlack)	4:3 の映像を左右に黒帯をつけて 16:9 とした状態をいいます。
16:9	


・[目的モニタ (出力対象)] : 完成させる解像度を選択します。

目的モニタ (出力対象)
720×480 (4:3 NTSC)
720×480 (16:9 NTSC)
720×576 (4:3 PAL)
1280×720 (16:9 HD)
1920×1080 (16:9 FullHD)
ユーザ定義サイズ

 映像ウィンドウ内に映像が収まっていない場合、左下の「画面にフィット」 をクリックしてください。


4. 台本のインポート


([ファイル]→) [インポート]→[台本]→  ボタンをクリックし、台本(テキストファイル.txt)を選択して[開く]→OK

 英語以外の台本をインポートする場合は[詳細設定]のエンコードの種類のパルダウンから[UTF8]を選択してインポートしてください。













ここで一度 sdb ファイルに名前を付けて保存することをお勧めします。


5. 音声波形の調整

* 横幅の拡大縮小 音声波形ウィンドウ左側の  で調整できます。

* 上下の拡大縮小 音声波形ウィンドウ左側の  で調整できます。

6. 映像の再生 ※音声波形上にカーソルを置きます

- * 再生、停止...  キー or  キー or  キーを押し続けます。
- * コマ送り...  キーを 1 回ずつ押します。
- * リピート再生...  キー(カーソルがスポッティング内にある場合) or  キー
- * 逆再生...  キーを押し続けます。 or  キーを 1 回ずつ押すごとに 1 フレーム戻ります。
- * 早送り (2 倍速再生) ...再生中に  キーを押すと早送り 再度  キーを押すと通常再生に戻る【wmv の映像では不可】
- * 1/2 のスロー再生...再生中に  キーを押すとスロー再生 再度  キーを押すと通常再生に戻る【wmv の映像では不可】

 スポッティング内でスペースキーを押したときの挙動を「通常再生」に変更することもできます。

[設定]-[ユーザー設定]-[詳細]タブの「カーソルが字幕内にあるときのスペースキーの挙動」で設定を変更して下さい。

7. スポットINGの取り方

* マウスを使用する場合・・・インポイント(字幕の最初のフレーム)からアウトポイント(字幕の最後のフレーム)の波形部をドラッグします。

* キーボードを使用する場合・・・

In 点を決めて、**Shift** キー + **→** キー を押します。(再生方向にスポットINGができます)

Out 点を決めて、**Shift** キー + **←** キー を押します。(逆再生方向にスポットINGができます)

8. スポットINGの微調整 ※スポットINGをアクティブにした状態で

* In点、Out点を調整する場合。


・ **Home** キー・・・カーソルが IN 点に移動

End キー・・・カーソルがそのスポットINGの最後のフレーム (OUT 点 TC-1) に移動

⇒ **Shift** キーを押しながら **→** キー 又は **←** キーを押します。(1 フレームずつ調整)

・ [インポイントインジケータ] [アウトポイントインジケータ] [デュレーションインジケータ]へ直接タイムコードを入力し **Enter** キー

* 1 つのスポットINGのデュレーションを変えずに移動させる場合。

・ マウスカーソルを目的のスポットING上に置き、**Ctrl** キーを押して  に変わったらマウスを左右に動かします。

9. 原文の貼り付け(ハコ割り)

字幕ウィンドウをアクティブにし、台本ウィンドウからスポットINGをした部分のセリフをドラッグして[コピー]ボタンを押すと原文ウィンドウへ貼り付けられます。(この場合台本ウィンドウから切り取られます)

① 台本ウィンドウ上の[コピー先: 字幕]にチェックを入れると字幕ウィンドウにコピーできます。

① [すべて表示]にチェックを入れてから台本をインポートすると、台本を切り取らずにコピーできます。

10. 次の字幕へ / 前の字幕へ

次の字幕へ移動 **Page Down(PgDn)** キー

前の字幕へ移動 **Page Up(PgUp)** キー

11. 文字のエフェクト

* ルビ・・・ルビを振りたい文字をドラッグして **R** ボタンをクリック→ふりがなを入力し[OK]

* イタリック・・・イタリックにしたい文字をドラッグして **I** ボタンをクリック


* 傍点・・・傍点を付けたい文字をドラッグして **P** ボタンをクリック

* 字幕の表示位置・行配置・・・その字幕ウィンドウを選択した状態で **||P** ボタンをクリック→表示位置と行配置を選択し[OK]

* 字幕を 2 箇所同時に表示させる場合・・・字幕ウィンドウ上の[トラック A]と[トラック B]のタブを切り替えて新たにスポットINGを取ります。

文字を入力し、いずれかの表示位置を変えることで同時に 2 つの字幕を出すことができます。

* 縦書きの文字(数字)を横に並べる・・・文字をドラッグして **12** ボタンをクリック

* フォーマットをデフォルトに戻す・・・エフェクトをかけた字幕を元に戻す場合は  ボタンをクリックします。

⚠ ルビは **R** ボタンから削除して下さい。

⚠ 複数の字幕を一度にイタリックにしたり、表示位置・行配置を変更したい場合は・・・

字幕ウィンドウを **Shift**(範囲指定)又は **Ctrl**(個別指定)キーで選択し右クリックし、フォーマット情報から変更を行って下さい。

12. 現字幕の削除 スポットイングと同時に字幕ウィンドウも消えます。入力した字幕データも消えます。

- * 『音声波形ウィンドウ』または『字幕ウィンドウ』上で削除したい字幕を選択し、右クリック→[削除]
- * 『音声波形ウィンドウ』または『字幕ウィンドウ』上で削除したい字幕を選択し、Delete キー
- * 『字幕ウィンドウ』上で削除したい字幕を選択し、[字幕] ([編集]) →[字幕削除]→[現在位置の字幕を削除]
- * 『音声波形ウィンドウ』上で、Ctrl キーを押しながら削除したいハコを音声波形ウィンドウの枠から(上下に)出す

13. 複数の字幕削除

- * [字幕] ([編集]) →[字幕削除]→[範囲指定]→削除したい範囲を指定して[OK]
 - ・[a-b] a から b までの字幕
 - ・[a-] a から最後まで
 - ・[-b] 最初から b までの字幕
- * 字幕ウィンドウ上で Shift キーでハコを範囲選択、または Ctrl キーでハコを複数選択し、右クリック→[削除](または Delete キー)
- * 音声波形ウィンドウ上で Shift キーでハコを範囲選択、または Alt キーでハコを複数選択し、右クリック→[削除](または Delete キー)

14. 字幕番号の振り直し


[字幕] ([編集]) →「字幕番号の振り直し」→「先頭から振り直す」or「指定番号から振り直す」を選択して開始番号を入れ[OK]

15. 1つの字幕番号だけを振り直す場合

字幕番号を変更したい『音声波形ウィンドウ』または『字幕ウィンドウ』上のスポットイングを右クリック→[字幕番号の設定]→
任意の番号又は文字を入力し[OK]

16. 字幕の分割・結合

- * 字幕を分割する・・・波形上の分割したいポイントにカーソルを合わせ、右クリックして[分割]を選択します。

 分割した位置が、次の字幕の in 点になります。

字幕テキストは、前後同じものが表示されますので、それぞれ余分なテキストを削除します。

- * 字幕を結合する・・・結合したい2つの字幕の「前の」スポットイングをアクティブにし、右クリックして[後ろに存在する字幕と結合]を選択します。前後の字幕が2行(前の字幕が1行目、後ろの字幕が2行目)になって表示されます。

 原文ウィンドウ内の原文も結合されます。

17. トラックAB間の字幕コピー

- ・波形上でコピーしたいハコを右クリック→[Aトラックにコピー] (または[Bトラックにコピー])
- ・字幕ウィンドウでコピーしたいハコを右クリック→[Aトラックにコピー] (または[Bトラックにコピー])

18. ユーザー設定


[設定] ([ファイル]) → [ユーザー設定]をクリックします。

 **ユーザー設定はソフトに対する設定です。sdb ファイルには保存されません。**

1. [ガイドライン]

a. 字幕

* 文字数 (秒) ……1 秒何文字で設定するか、文字数を入力します。このガイドラインにより、『最高文字数インジケータ』、および『残り文字数インジケータ』に表示される数値が決定されます。

このガイドラインの値を超えると、『字幕ウィンドウ』に赤い  マークが表示されます。

* 文字数 (行) ……一行に表示する文字数を入力します。

文字数がこのガイドラインの値を超えると、『字幕ウィンドウ』に黄色の  マークが表示されます。

b. タイムコード

* 字幕表示時間

[警告] ……設定された長さ以下のスポッティングは赤く表示されます。

[強制] ……設定された長さ以下のスポッティングは作成できません。

* 字幕の間隔

スポッティングとスポッティングの間隔が[警告]で設定された値よりも短いと赤いラインが表示されます。

[強制]で設定された値より間隔を短くすることはできません。

c. 数値による選択方法

『フォーマット設定』の[範囲指定]、『字幕削除』、『字幕番号の振り直し』、『テキストウィンドウ』の[番号]に 入力する数字を、「字幕番号」とするか「インデックス番号」とするか選択します。

2. [画面表示]

a. ビデオウィンドウ

* セーフティエリアを表示する ……チェックが入っている場合、セーフティエリアが『ビデオウィンドウ』上に赤線で表示されます。


※%の入力値によって、セーフティエリアの表示位置が決まります。(SD の場合は 80%、HD の場合は 85%が一般的)

* 字幕数インジケータを小数点で表示する ……チェックが入っている場合、『テキストウィンドウ』にある文字数表示の数字が小数点まで表示されます。

※その他の項目はユーザーマニュアルをご覧ください。

b. 字幕ウィンドウ/台本ウィンドウ

* フォント名 ……『テキストウィンドウ』上に表示されている文字のフォントを変更することができます。

 字幕と同じフォントに設定することをお勧めします。

* フォントサイズ ……『テキストウィンドウ』上に表示されている文字のサイズを変更することができます。

* 1 項目の高さ ……『テキストウィンドウ』上に表示される『字幕ウィンドウ』、『原文ウィンドウ』、『コメント』の入力枠の高さを変更することができます。

PgUp/PgDn 時にカーソルを常に入力可能状態にしておく ……このチェックボックスにチェックが入っている場合、テキストウィンドウ入力状態にして Page Up/Page Down キーで前後の字幕に移動すると、カーソルが常に入力可能状態になります。

3. [詳細]

a. 操作


* 字幕再生の前後オフセット時間・・・

スポッティング領域内を繰り返し再生する場合、設定した時間前から再生し、設定した時間後で停止します。

* キーボード←、→の押下判定時間 (ms)・・・ 、のキーを長押し再生する場合の反応時間を設定します。

※300 は 0.3 秒です。数値が大きくなると反応が遅くなります。

* キーボード←の 1 フレームシークで音声出力する・・・

チェックをはずすと  キー (1 フレーム巻き戻し) を押した時に音声が出なくなります。

※長押し再生の場合はチェックの有無にかかわらず、SSTG1 モードでは音が出ず、新再生モードでは音が出ます。

b. 波形データ

[ステレオで生成する]にチェックを入れて波形を生成すると、後で波形の表示を「L Only」又は「R Only」に切りかえる事ができます。

※[ステレオで生成する]のチェックを入れずに波形を生成した場合は L/R の切りかえができません。

4. [色]

* 配色・・・配色パターンを選択できます。


* 波形ウィンドウの色・・・色を変更したい項目をクリックし、カラーパレットから色を選択します。

* 波形と選択領域の重ね合わせ・・・スポッティング領域での波形や背景などの色の合成方法を 3 パターンから選択できます。

5. [メンテナンス]


a. バックアップファイルの保存先フォルダ

* バックアップファイルの消去・・・[エクスプローラを開く]  ボタンをクリックし、不要なファイルを削除して下さい。

* バックアップファイルの保存先・・・  パスをクリックするとバックアップファイルの保存先を指定することができます。

b. 波形データファイルの保存先フォルダ

* 波形データファイルの消去・・・[エクスプローラを開く]  ボタンをクリックし、不要なファイルを削除して下さい。

* 波形データファイルの保存先・・・  パスをクリックすると波形データファイルの保存先を指定することができます。

6. [再生]

a. 映像再生機構 (次のプロジェクトから有効) (※SSTG1 Lite 未搭載)

「Direct Show を使う」のチェックを外すと新再生モード、チェックを入れると SSTG1 モードへ切り替えることができます。

※上記チェックの有無にかかわらず、「23.976fps の MPEG-1 映像ファイルには DirectShow を使用しない」にチェックが入っている場合、23.976fps の mpeg1 映像は必ず新再生モードで開かれます。

※MOV、MP4 の映像ファイルは上記チェックの有無にかかわらず新再生モードで開かれます。

 **WMV の映像ファイルを使用する場合は必ず SSTG1 モードに切り替えて下さい。新再生モードはサポートしていません。**

b. ビデオの表示にオーバーレイを使用する (次のプロジェクトから有効) ※SSTG1 モードの場合のみ

映像が上手く映らない場合や再生が滞る場合は設定を変更してみてください。

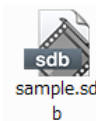
「オーバーレイ機能が使用できません」とメッセージが出る場合は、チェックをはずして下さい。

c. Microsoft の CODEC を優先（再起動後に有効） ※SSTG1 モードの場合のみ

映像が上手く映らない場合や再生が滞る場合は設定を変更してみてください。

19. プロジェクトファイルの保存

[ファイル]→[名前を付けて保存]→ファイル名と保存先を指定し[保存]します。



 sdb ファイル名や保存するフォルダ名に特殊記号、ハングル文字等は使わないで下さい。映像ファイルも同じです。

20. プロジェクトファイル(.sdb)を開く

SSTG1 シリーズを起動します。[ファイル]→[プロジェクトファイルを開く]→sdb ファイルを指定して[開く]→映像ファイルも開きます。

* 一度保存した sdb ファイルを開くと、前回使った映像ファイルも自動的に開かれます。


* ソフトを起動していなくても sdb ファイルをダブルクリックするだけでもソフトが立ち上がります。


映像を開く場合は[ファイル]→[映像ファイルを開く]→映像ファイルを指定して[開く]

【便利機能】

21. UNDO・REDO 機能

1,000 ステップ前までやり直しが可能です。

 …元に戻す

 …やり直し

22. フォーマットの設定

[設定]→[フォーマット設定]で字幕全体のフォーマットを設定/変更します。  個別にフォーマットを設定した字幕は変更されません。

1.[テキスト]

* フォント…『映像上』に表示される字幕のフォント、サイズ、幅、色を変更することができます。

* エッジ…『映像上』に表示される字幕のエッジの種類、サイズ、色を変更することができます。

* ルビ…『映像上』に表示されるルビのフォント、サイズ、幅、エッジサイズ、レディング(行間)、配置、位置を変更できます。

* カーニング…横書き、縦書きそれぞれの文字間の調整がピクセル単位で変更できます。

* レディング…横書き、縦書きそれぞれの行間の調整がピクセル単位で変更できます。

* その他…半角スペースの値を半分にしたい場合はチェックボックスにチェックを入れてください。

2. [マスク・フェード] …基本編集機能では使用できません。


3. [表示位置・行配置]

* 表示位置・行配置…『映像上』に表示される字幕の表示位置、行配置を変更することができます。

* デフォルト設定…[行配置を決定するのに認識されない文字]に登録した記号は、行配置やセンター合わせにする時に、文字として認識されません。

4. [ベースライン]

[画面の側面からベースラインまでの間隔]の上下左右の枠にピクセル単位で数字を入力し、字幕位置の微調整を行います。

 ベースラインとは…映像の上下左右の端から字幕位置までの距離のこと。

23. フォーマットの設定を登録

[現在のフォーマットをリストに追加]をクリック→登録名を入力し[OK]

24. フォーマット設定のインポート・エクスポート

* インポート

[設定]→[デフォルト・フォーマットリスト]→ [インポート] をクリック→ダイアログが表示されるので、ファイルの場所とファイル(.fmt)を指定して「開く」をクリック→ダイアログを閉じてください。

[設定]→[フォーマット設定]→デフォルトにチェックを入れ[リストから読み込み]からタイトルを選択し[OK]


* エクスポート

[設定]→[デフォルト・フォーマットリスト]→ [エクスポート] をクリック→ダイアログが表示されるので、エクスポートしたいファイルの保存場所とファイル名を指定して「保存」をクリック→ フォーマット設定のファイル(.fmt)がエクスポートされます。

25. 文字カウントの設定

翻訳文字数としてカウントしたくない文字や記号などを登録することができます。


1. [設定] ([ファイル]) →[文字カウント]をクリックします。
2. [文字]に、新規登録したい文字を入力するか、変更したい文字をリストから選択します。
3. [文字数]に、カウント数を入力します。
4. 新規登録の場合は[追加]ボタンを、変更の場合は[編集]または[削除]ボタンをクリック→[OK]をクリックします。

 1行の使用文字数にはカウントされません。

26. コメント機能


* コメントの入力

コメントを付けたい字幕ウィンドウを選択し、コメント欄に入力します。

字幕ウィンドウに黄色いレターマーク  が表示されます。

コメント欄に入力した内容を見直し用リスト(Excel)にエクスポートすることができます。

* コメントの削除

コメント欄の文字を消すと、レターマーク  も消えます。



27. ショートカットキーの設定

下記の順番で行ってください。

1. [設定] ([ファイル]) →[ショートカットキー設定]をクリックします。
2. [ショートカットキー設定]画面にあるプルダウンリストよりカテゴリーを選択します。
3. 選択したカテゴリーのリストから、ショートカットキーを変更する項目を選択します。
4. [ショートカットキー]内に現状のショートカットキーが表示されます。登録がない場合は空白になっています。
5. ショートカットキーを変更又は新規登録する場合は[ショートカットキー]に新しいキーを入力し[設定]ボタンをクリックします。
6. ショートカットキーを削除する場合は[削除]ボタンをクリックします。
7. 全てのショートカットキーをデフォルトの状態に戻す場合は[デフォルトに戻す]ボタンをクリックします。
8. 上記の入力が完了したら[OK]をクリックします。
9. 設定を行ったショートカットキーを有効にするためには、ソフトを再起動して下さい。

28. 検索・置換

* 検索

- ・ [検索等] ([編集]) → [検索] をクリック
- ・ **Ctrl** + **F** キー
- ・ ツールバーの検索ボタン  (または )

* 置換

- ・ [検索等] ([編集]) → [置換] をクリック
- ・ **Ctrl** + **H** キー

* フォーマットの検索

[検索等] ([編集]) → [フォーマットの検索] をクリック

→ 検索したいフォーマット項目をチェック ※ 検索する項目は、複数チェックが可能です。

→ 検索したい方向を表示

→ [次を検索] をクリック

29. 字幕の移動

[字幕] ([編集]) → [字幕移動] をクリック し該当する項目を選択します。


a. [挿入または削除によるタイムコードの調整]

* [ビデオのインサートによる調整]

ビデオに新しい映像の一部が追加された場合、映像を追加した位置のタイムコードを[スタート位置]に入力し、追加した映像の長さを[デュレーション]に入力します。

* [ビデオの削除による調整]

ビデオから既存の映像の一部が削除された場合、削除した箇所のタイムコードを[スタート位置]に入力し、削除した長さを[デュレーション]に入力します。

 映像が削除された部分の字幕をあらかじめ削除してから行って下さい。

b. [現在位置より後ろの字幕を移動] ※カーソルを移動させたいスポッティングの左側に置いて下さい。

* [左へ移動]・・・[デュレーション]に移動させたい時間の値を入力すると、『音声波形ウィンドウ』上のカーソルが置かれている部分より後ろにある字幕全てが、[デュレーション]に入力された値分左へ移動します。

* [右へ移動]・・・[デュレーション]に移動させたい時間の値を入力すると、『波形ウィンドウ』上のカーソルが置かれている部分より後ろにある字幕全てが、[デュレーション]に入力された値分右へ移動します。

c. [現在選択されている字幕のインフレームを基準に字幕を移動]

* [全体を移動]・・・[音声波形ウィンドウ]上のカーソルが置かれている字幕のインフレームが[現在のインフレーム]に表示されるので、右側の入力欄に移動したいタイムコードを入力します。選択されている字幕を基準に全体の字幕が移動します。

* [選択されている字幕以降を移動]・・・[音声波形ウィンドウ]上のカーソルが置かれている字幕のインフレームが[現在のインフレーム]に表示されるので、右側の入力欄に移動したいタイムコードを入力します。選択されている字幕を基準に後ろの字幕だけが移動します。

d. [全体のスポッティングの In、Out を移動]

* IN 点を左へ移動した場合

全てのスポッティングの IN 点が、設定した数値分左(前)に移動し、デュレーションが長くなります。

* IN 点を右へ移動した場合

全てのスポッティングの IN 点が、設定した数値分右(後)に移動し、デュレーションが短くなります。

* OUT 点を左へ移動した場合

全てのスポッティングの OUT 点が、設定した数値分左(前)に移動し、デュレーションが短くなります。


* OUT 点を右へ移動した場合

全てのスポッティングの OUT 点が、設定した数値分右(後)に移動し、デューションが長くなります。

30. データファイルのエクスポート

* 見直し用リスト (.txt) , (.xls)

([ファイル]→) [エクスポート] → [見直し用リスト(txt)]or [見直し用リスト(Excel)]を選択します。

[全般]→保存先を変更する場合は、をクリックして入力します。

[詳細設定]→必要なフィールドにチェックをし、エクスポートするトラックを選択→名前及び保存場所を選択し[保存]します。

* その他のエクスポート

下記のフォーマットにエクスポートできます。

- | | |
|------------------------------------|-----------|
| ・Avid Sub Capフォーマットのエクスポート | ※Liteは未対応 |
| ・Adobe Encoreフォーマットのエクスポート | ※Liteは未対応 |
| ・Apple DVD Studio Proフォーマットのエクスポート | ※Liteは未対応 |
| ・srtフォーマットのエクスポート | ※Liteは未対応 |

31. データファイルのインポート

* SST プロジェクトファイルのインポート

・2つ以上の.sdb ファイルを結合する

1. [ファイル] → [プロジェクトファイルを開く] で、ひとつ目の [.sdb ファイル] を開きます。
このとき[映像ファイルを開きますか]と表示されますので、[いいえ]をクリックしてください。
2. 次に、([ファイル]→) [インポート]→[SST プロジェクト]でインポートファイルから[.sdb ファイル]を 開く→[OK]をクリック→画面上に「インポートが終了しました」と表示されたら完了。
※ふたつ以上、ファイルがある場合は 2.以降の手順を繰り返します。
3. すべての「.sdb ファイル」のインポートが完了したら、字幕番号を振り直して保存します。



* Excel ファイルのインポート

SSTG1 シリーズから出力した見直し用リスト (Excel) を Excel 上で修正し、インポートすることができます。

1. ([ファイル]→) [インポート]→[見直し用リスト (Excel)]を選択
- 2.[全般]タブの[スクリプトファイル名]でインポートする Excel を指定します。
3. [全般]タブの[インポートするトラック]でインポートするトラックと、トラック情報が書いてある Excel の列を選択します。
- 4.[詳細設定]タブで、インポートしたいフィールド名にチェックをつけ、インポートしたい情報が書いてある Excel の列を選択します。
- 5.[OK]をクリックすると、Excel の内容が SSTG1 シリーズ上にインポートされます。
※スポットのタイムコードは Excel 上で直しても、インポートされません。
※必ず、Excel 上のスポットの数と、ソフト上のスポットの数的一致している状態でインポートしてください。
※手順 4 でチェックを付けた列のみインポートされます。

32. 全画面表示


 ボタンをクリック…映像を全画面で表示します。

- 1.映像再生中に[ビデオコントローラー]を隠すには、 ボタンをクリックします。
(画面上でマウスをクリックすると[ビデオコントローラー]が再表示されます)
- 2.全画面表示を終了し、通常の SST G1 の画面に戻るには、[ビデオコントローラー]の右上にある  ボタンをクリックします。

33. 多重起動 (※SSTG1 Lite 未搭載)

プロジェクトを開いている状態で、別ウィンドウで他の sdb ファイルを開くことができます。

sdb ファイルのダブルクリックでも同様です。

 同じ sdb ファイルを開いた場合、最初に開いたウィンドウ以外はビューワーモードで開かれます。

34. 検索属性指定 (※SSTG1 Lite 未搭載 / SSTG1 Pro では有償オプション)

検索した特定の文字列に一括でフォーマットやルビを設定します。

1. [検索等]→[検索属性指定]をクリックします。
2. [検索による属性指定]画面の[検索する文字列]に検索したい文字列を入力します。
3. 2で入力した文字列に設定したい属性を、[属性指定設定]から選択します。
4. [置換して次に]or[全て置換]をクリックすると、文字列に指定した属性が設定されます。

35. sdb 検索 (※SSTG1 Lite 未搭載)

指定したフォルダ内に存在するすべての sdb ファイル内の字幕や原文を一括で検索します。ファイルを開く必要はありません。

1. [検索等]→[sdb 検索]をクリックします。
2. [検索場所]の をクリックして検索したいフォルダを指定します。
3. [検索情報]にキーワードを入力し、種類を指定します。
4. [検索方法]を指定し、[検索開始]をクリックします。
5. [検索結果:]にヒットした sdb ファイルや字幕情報が表示されます。検索結果の表をダブルクリックすると該当の sdb ファイルが開きます。

36. 最終チェック (※SSTG1 Lite 未搭載)

作成した sdb の余分なスペースや改行、NG ワードなどを一括で検出します。必ず sdb ファイルを保存してから実行してください。

1. [チェック]→[最終チェック]をクリックします。
2. [チェック項目フィルター]にて、チェックした項目にチェックを入れます。
3. NG ワードのチェックをしたい場合は、チェックワードの[登録]から NG ワードの登録を行ってください。
4. [OK]をクリックします。
5. チェック結果が表示されます。結果の表をダブルクリックすると該当の字幕へジャンプします。

37. 属性コピー & ペースト (※SSTG1 Lite 未搭載)

作成したスポッティングを、表示位置やフォント等の属性を含めてコピーし、別の箇所にはペーストします。

1. 『音声波形ウィンドウ』または『字幕ウィンドウ』上でコピーしたい字幕を選択し、右クリック→[属性を含めてコピー]
2. 『音声波形ウィンドウ』または『字幕ウィンドウ』上でコピーした字幕を貼り付けたい箇所を選択し、右クリック→[属性を含めてペースト]
 - * 『音声波形ウィンドウ』の空いている箇所をクリックし、右クリック→[属性を含めてペースト]
⇒波形ウィンドウ上にスポッティングごとペーストされます。
 - * 『字幕ウィンドウ』上で空のスポッティングを選択し、右クリック→[属性を含めてペースト]
⇒選択したスポッティング内にコピーした字幕の内容がペーストされます。

注) 旧メニュー(SSTG1、SSTG1 Lite の場合)の表記は斜体で記載しています。